

Special Moves & Fatalities

plusz

JAGGED ALLIANCE

plusz

FIRST ENCOUNTERS

plusz

WARCRAFT

Ötletek a sikerhez

Megjelenik az 576 KByte mellékleteként

Íme itt az összes speckó és kivégzés valamennyi karakterhez. Azt hiszem a kombinációk bevitelével nem lesz gond, csupán egy dologra hívnám fel a figyelmet: a kivégzésekkor a "+" jellel kapcsolt gombkombinációkat egyszerre próbáljuk lenyomni, különben egy szimpla ütéssel fogjuk megadni a kegyelemdöfést. Van persze egy egyszerűbb megoldás is: a kivégzés előtt biztonságos távot vegyünk fel, nehogy megüssük az ellenfelet.
A SNES & MD infok az arcade verzióhoz is használhatók. A játéktermi változathoz íme még néhány trükk:
Röplabdázás: kétjátékos módban a Cove pályán (ha még van időnk hátra) kezdjünk el egymásnak passzolgatni egy szurkolót. Ha ezt oda-vissza nyolcszor megtesszük, egy háló jelenik meg egy bíróval.
Bowling: kétjátékos módban mindketten Armadonnal legyünk, s egyszerre csináljunk mindketten Spinning Death-et háromszor. Az emberek lesznek a bábuk, és Spinning Death-szel guríthatunk.
Zuhanó Tehenek: ketten játsszunk a Ruin pályán, az egyik játékos Chaos-szal legyen. Mindkét játékos nyerjen egy fordulót, majd az utolsó menetben mindkét félnek egyenlő energiája legyen amikor az óra nullára ér, s még ugyanebben a pillanatban egy Fart of Fury is a levegőben terjengjen.

Jelmagyarázat:

E: előre
H: hátra
F: fel
L: le
1: High Quick (MD-on "X"gomb, SNES-en "Y"gomb)
2: High Fierce (MD-on "Y"gomb, SNES-en "X"gomb)
3: Low Quick (MD-on "A"gomb, SNES-en "B"gomb)
4: Low Fierce (MD-on "B"gomb, SNES-en "A"gomb)

Armadon

Special Moves:

SNES+MD
Bed-O-Nails: 2+3 benyomva és L,F.
Gut Gouger: Közelről 1+2+3 benyomva és E,H.
Iron Maiden: 2+3 benyomva és H,F,E.
Flying Spikes: 2+4 benyomva és H,F.
Hornication Uppercut: 1+2+3 benyomva és L,EL,E,EF.
Mega Charge: 1+3 lenyomva és H,L,E.
Spinning Death: 1+4 benyomva és H,E,L.
Eat Humans: 1+2+3+4 benyomva és F,E,L.

Game Boy+Game Gear
Gut Gouger: Közelről 1+2 benyomva és E,H.
Bed-O-Nails: 1+2 benyomva és L,F.
Iron Maiden: 1+2 benyomva és F,E.
Flying Spikes: 1+2 benyomva és H,F.



Fatalities:

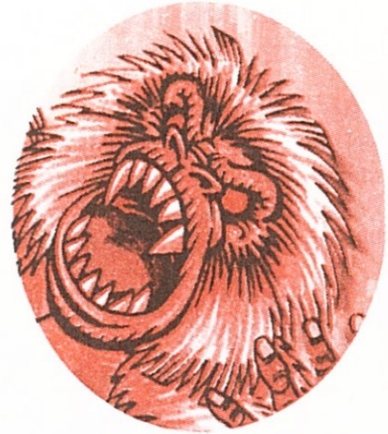
SNES+MD
Gut Fling: 1+2+3 benyomva és L,L,L,L,F.
Meditation: 1+2+3+4 benyomva és E,L,H,E,E.
Impaler (Csak SNES): 1+2+3+4 benyomva és L,H,F,L.

Game Boy+Game Gear
Meditation: 1+2 benyomva és E,L,H,E,E.

Blizzard

Special Moves:

SNES+MD
Air Throw: A levegőben találkozáskor 2+3 benyomva.
Ice Geyser: Közelről 1+2+4 benyomva és L,F.
Long Mega Punch: 2+4 benyomva és H,E.
Punching Bag: Közelről 1+4 benyomva és E,EL,L,HL,H,HF,F, majd ütni kedvünk szerint.
Short Mega Punch: 1+3 benyomva és H,E.
Freeze Breath: 1+2+4 benyomva és H,E.
Fake Mega Punch: 1+3 benyomva és L,F.
Quick Mega Punch: 1+2+3+4 benyomva és H,E.
Throw: Közelről 2+3 benyomva és E,EL,L,HL,H,HF,F.
Eat Humans: 1+2+3+4 benyomva és H,HF,F,EF,E,EL,L.



Game Boy+Game Gear
Freeze Breath: 1+2 benyomva és H,E.
Air Throw: A levegőben a találkozáskor mindkét gomb lenyomva.
Mega Punch: 1+2 benyomva és L,E.
Throw: Közelről 1+2 benyomva és E,L,H,F.

Fatalities:

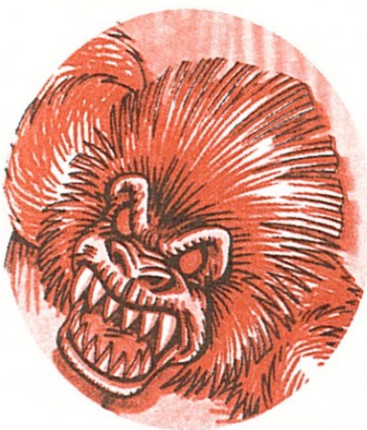
SNES+MD
Brain Bash: 1+2+4 benyomva és L,L,H,F,E.
To-Da-Moon: 1+2+3+4 benyomva és L,L,L,L,F.
Redemption (Csak SNES): 1+2+3+4 benyomva és L,E,F,L,F.

Game Boy+Game Gear
To-Da-Moon: 1+2 benyomva és L,L,L,F.

Chaos

Special Moves:

SNES+MD
Battering Ram: 1+3 benyomva és E,E.
Flying Butt Slam: 2+4 benyomva és L,E,F,EL.
Ground Shaker: 2+3 benyomva és H,HF,HL.
Slow Power Puke: 2+3 benyomva és F,E.
Fart of Fury: 2+3 benyomva és L,EL,E,EF,F,HF,H.
Grab-N-Throw: Közelről 2+4 benyomva és E,H.
Fast Power Puke: 1+4 benyomva és F,E.
Eat Humans: 1+2+3+4 és E,EL,L,HL,H,HF,F.



Game Boy+Game Gear
Ground Shaker: 1+2 benyomva és H,F,H,L.
Grab-N-Throw: Közelről 1+2 benyomva és E,H.
Battering Ram: 1+2 benyomva és E,E.
Power Puke: 1+2 benyomva és F,E.

Fatalities:

SNES+MD
Cannonball (Csak a Cove, a Strip és a Ruin pályán.): 1+2+3+4 benyomva és L,E,F,EL.
Golden Shower: 1+3 benyomva és L,L, majd még mindig nyomva tartva az 1+3-at tartsuk nyomva még plusz a 2+4-et is, és H,E,H,E.
Churl (Csak SNES): 1+2+3+4 benyomva és E,E,E,H,H,H.

Game Boy+Game Gear
Golden Shower: 1+2 benyomva és L,H,E,L,E.

Diablo

Special moves:

SNES+MD
Fast Fireball: 1+3 benyomva és L,E.
Hot Food: 2+4 benyomva és HF,EL.
Mega Lunge: 1+4 benyomva és H,L,E.
Torch: 1+3 benyomva és F,E.
Slow Fireball: 2+4 benyomva és L,E.
Inferno Flash: 2+3+4 benyomva és F.
Pulverizer: 1+4 benyomva és F,E,L.
Eat Humans: 1+2+3+4 benyomva és L,F,L.

Game Boy+Game Gear
Pulverizer: 1+2 benyomva és L,F.
Inferno Flash: 1+2 benyomva és F,L.
Torch: 1+2 benyomva és F,E.
Fireball: 1+2 benyomva és L,E.



Fatalities:

SNES+MD
Incinerator: 1+2+3+4 benyomva és HF,L,EL.
Fireball: 2+3+4 benyomva és E,E,E,E,E.
Infernal (Csak SNES): 1+3+4 benyomva és F,L,F,L,L.

Game Boy+Game Gear
Fireball: 1+2 benyomva és F,H,L,L.

Sauron

Special Moves:

SNES+MD
Air Throw: A levegőben találkozáskor 2+4 benyomva.
Earthquake Stomp: 1+2+4 benyomva és F,L.
Neck Throw: Közelről 2+4 benyomva és E,H.
Stun Roar: 1+3 benyomva és H,E.
Cranium Crusher: 1+4 benyomva és L,F.
Leaping Bone Bash: 2+3 benyomva és L,F,L.
Primal Scream: 1+3 benyomva L,F.
Eat HumansÉ 1+2+3+4 benyomva és L,L,F.

Game Boy+Game Gear
Cranium Crusher: 1+2 benyomva és L,F.
Earthquake Stomp: 1+2 benyomva és F,L.
Air Throw: A levegőben a találkozáskor mindkét gomb lenyomva.
Stun Roar: 1+2 benyomva és H,E.



Fatalities:

SNES+MD
Carnage: 1+2+3+4 benyomva és H,E,H,E,H.
Flesh Eating: 1+3 benyomva és L,L, majd továbbra is nyomva tartva az 1+3-at, plusz még a 2+4 is benyomva és F,F.
Grape Crusher (Csak SNES): 1+2+3+4 benyomva és F,L,F,L,L.

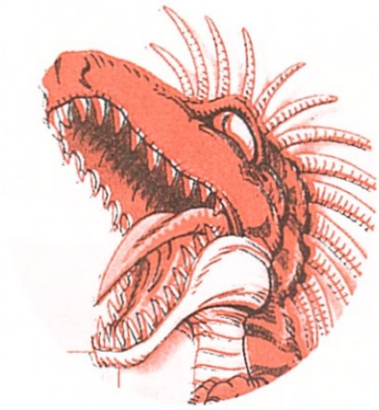
Game Boy+Game Gear
Flesh Eating: 1+2 benyomva és F,F,F,F.

Talon

Special Moves:

SNES+MD
Brain Basher: 2+3 benyomva és H,F,E.
Frantic Fury: 1+4 benyomva és L,E.
Pounce and Flip: 2+3 benyomva és E,EL.
Slasher: 1+3+4 benyomva és L,E.
Face Ripper: Közelről 2+4 benyomva és L,E.
Jugular Bite: Combo közben 2+4 benyomva és H,E.
Run Forward or Backward: 1+3+H - hátrafutás, 1+3+E - előrefutás.
Eat Humans: 1+2+3+4 benyomva és E,L,H.

Game Boy+Game Gear
Face Ripper: Közelről 1+2 benyomva és F,L.
Brain Basher: 1+2 benyomva és F,E.
Run Forward or Backward: 1+2+H - hátrafutás, 1+2+E - előrefutás.
Frantic Fury: 1+2 benyomva és L,E.
Slasher: 1+2 benyomva és L,F,E.



Fatalities:

SNES+MD
Heart Wrenching: 1+3+4 benyomva és E,L,H,F,L.
Shredding: 1+4 benyomva és E,L,H,F,E.
Stampede (Csak SNES): 1+2+3+4 benyomva és E,H,F,L.

Game Boy+Game Gear
Shredding: 1+2 benyomva és E,L,H,F.

Vertigo

Special Moves:

SNES+MD
Air Teleport: 2+4 benyomva és L,F.
Scorpion Sting: 2+3 benyomva és E,E.
Fast Venom Spit: 1+3 benyomva és E,E.
Voodoo Spell: 2+3 benyomva és H,H.
Come Slither: 1+3 benyomva és H,H.
Teleport: 2+4 benyomva és L,L.
Slow Venom Spit: 2+4 benyomva és E,E.
Eat Humans: 1+2+3+4 benyomva és L,E,F.



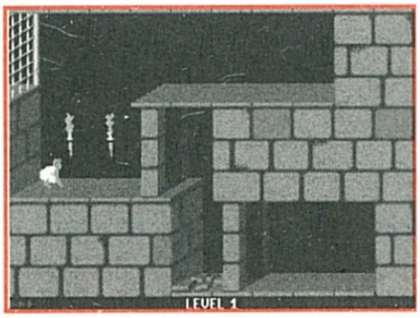
Fatalities:

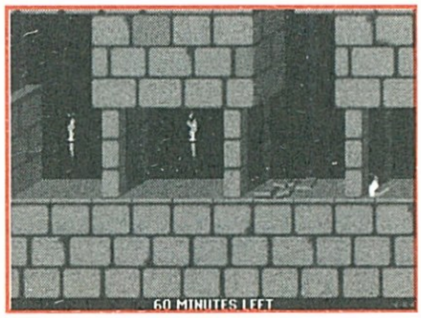
SNES+MD
Petrify: 2+4 benyomva és H,H,H, majd továbbra is nyomva tartva, plusz még az 1+3-t is benyomva E,E.
Shrink and Eat: 2+4 benyomva és H,H,H, majd továbbra is nyomva tartva, plusz még az 1+3-t is benyomva L,F.
La Vache Qui Rit (Csak SNES): 1+2+3+4 benyomva és H,H,H,L,E.

Október. Egyre többször kényszerül az ember a lakásban ücsörögni a "jó" idő miatt. És mit csinál ilyenkor? Pontosan... bekapcsolja jóbarátját, az agyonnyúzott gépét és elkezd játszani. És ez az a pont, amikor beugrik a világszerte híres melléklet, s annak tippek & trükkök szekciója. Íme...

Prince of Persia (PC)

Most újabb két érv a hexadecimális editor használata mellett. Egyrészt, ha editáljátok az elmentett játék fájlját (PRINCE.SAV), az ötödik számpár átírásával kiválaszthatjátok, hogy melyik pályán akartok játszani (01 és 09 között fogad el értékeket); másrészt, ha a hetedik számpárt is átírjátok 90-re, tele lesztek élettel.





Kid Chaos (Amiga)

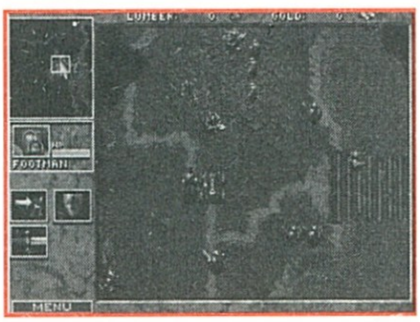
Előnyökhöz juthattok a következő password beírásával: HARDNAILS. Hatására egy új opció jelenik meg a menü képernyőn, mellyel többek között aktivizálhatjátok az örökéletet, végtelen időt, és kiválaszthatjátok melyik pályán szeretnétek játszani. S ha mindemellett nem lennétek megelégedve, akkor próbáljátok meg az ARCADEGAMES password-öt, mellyel akármelyik pálya utolsó kihívásával megküzdhettek.

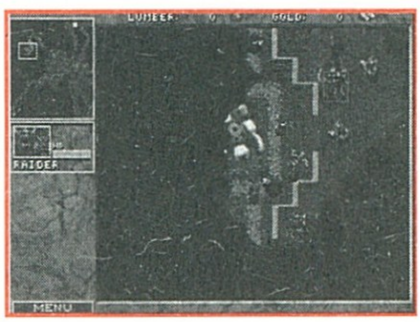
Warcraft (PC, PC CD)

Mostani számunkban találhattok néhány tanácsot a játékhoz, sőt egy kis DEBUGozás után egy halom aranyat és fát is magatoknak mondhattok. Emlékeztetőül csak annyit, hogy a debug paranccsal kapcsolatos ismertetőt a márciusi 576-ban találhatjátok meg. És most pedig jöjjön, aminek jönnie kell!

-NSAVE*.SAV	(a csillag a mentés számát szimbolizálja)
-E 0706 FF	(fa)
-E 071A FF	(arany)
-W	
-Q	

Ha valaki csak fát akarna, mert szeretne játszani is valamit, az csak az első E-vel kezdődő sort írja be; ugyanez vonatkozik azokra is, akik csak aranyat akarnak maguknak, csak éppen a második sorral.





Ruff ´n´ Tumble (Amiga)

Pályakódok következnek:
2. világ (Rocks and Stuff) - 6581
3. világ(Sparks are flying) - 3178
4. világ(Destiny and Castle) - 8392

Superfrog (PC)

A szuperbéka talán mégsem annyira szuper, ha szüksége van a pályakódokra...

1.1	385991
1.2	448745
1.3	327233
1.4	847566
2.1	700517
2.2	646900
2.3	259501
2.4	512198

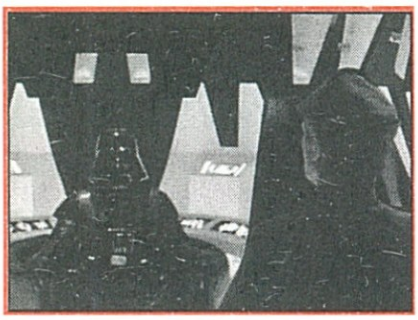
The Chaos Engine (Amiga)

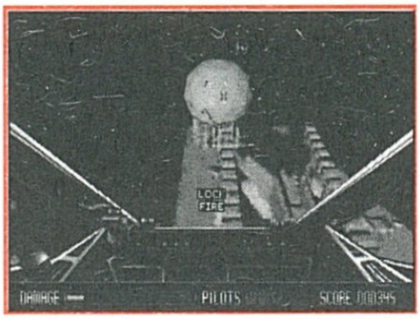
Maximummal indulhattok a következő kódokkal a hozzájuk tartozó pályákon.

2 - XJSOMH1Z92V
3 - C4HQYOQ4NJ3M
4 - V7YRZK8D13GS

Rebel Assault (3DO)

EASY	NORMAL	HARD
BOSSK	BOTHAN	BORDOK
ENGRET	HERGLIC	SKYNX
RALRRA	LEENI	DEFEL
FRIJA	THRAWN	JEDGARD
LAFRA	LWYLL	MADINE
DERLIN	MAZZIC	TARKIN
MOLTOK	JULPA	MOTHMA
MORAG	MORRT	GLAYYD
TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
OSWAFI	RASKAR	RISHII
KLAATU	JHOFF	IZRINA
IRENEZ	ITHOR	KAARDE
LIANNA	UMWAK	VONZEL
PAKKA	ORLOK	OSSUS

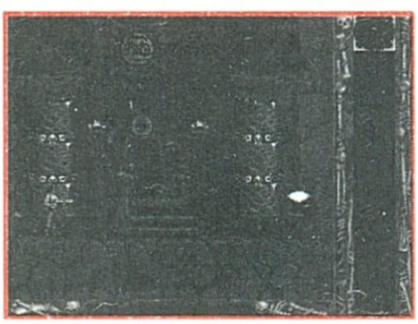


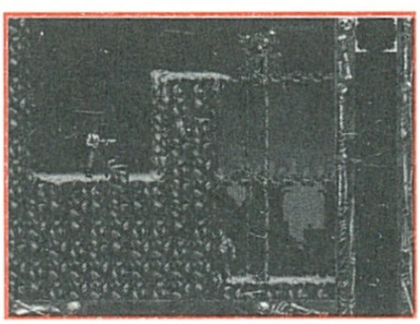


Blackthrone (PC)

A bánya kódjai sorrendben: FBWC , QP7R , WJTV
Az erdőé: RRYB , ZS9P , XJSN , CGDM
A sivatagé: TJ1F , GSG3 , BMHS , Y4DJ
A kastélyé: HCKD , NRLF , J6BZ , MJXG , K3CH

Rácz Gyula





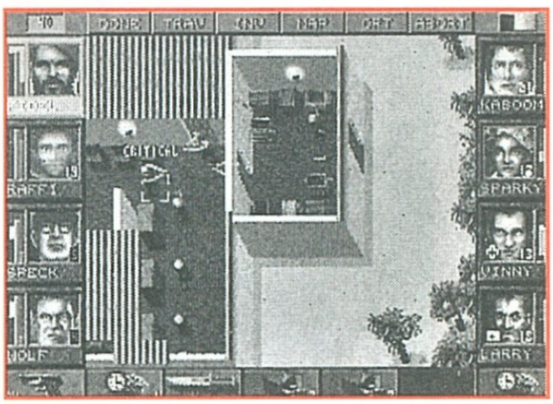
TIPPEK-TRÜKKÖK MINDEN GÉPTÍPUSRA

- Már a játék elejétől nagyon fontos, hogy kiket veszünk fel csapatunkba, ezért már a kezdettől fogva válogassunk gondosan. Ha ugyanis egy embert kirúgunk, csökken a többiek morálja, tehát egyrészt csapattársai akarnak majd esetleg kilépni, másrészt a helyére felvenni szándékozott zsoldos fog elutasítani minket, mert leromlik szemében a megbízhatóságunk. Ezt a csorbát úgy köszörülhetjük ki, hogy egyrész nem váltogatjuk embereinket (ne töltsük fel már az első nap mind a nyolc lehetséges csapattag helyét), másrészt hatékonysági százalékunkat növeljük azzal, hogy minden nap elfoglalunk legalább egy területet, embereinket nem hagyjuk meghalni akció közben, illetve a megszerzett területeket megvédjük az ellenséges támadásoktól. Ez az utóbbi az egyik legfontosabb, mert ha területet vesztünk anélkül, hogy legalább ugyanannyit szereztünk is volna, akkor a bennszülöttek is elpártolnak tőlünk, visszahódításukhoz pedig fizetésüket kell növelnünk, ami a játék elején végzetes lehet (már csak azért is, mert ugye ezt a fizetést később nem tudjuk csökkenteni).

- Ha már a karaktereknél tartunk, hadd javasoljam a kezdőcsapatba Ivant és Ice-ot, akik a legjobb harcosok közül valóak (Ice egyenesen mesterlövészként van minősítve), és zsoldjuk mégis megfizethető. A későbbi harcokban én legszívesebben úgy használtam őket, hogy Ice és esetleg még egy-két kommandós hátramaradt, és puskákkal távolról fedezte Ivant, akire ólommellényt, alá a legerősebb golyóálló mellényt adtam, kezébe nyomtam egy Magnumot, majd bedobtam a sűrűjébe. Elég hatékony volt, elhihetitek.

- Az orvosok ugyancsak nagyon fontosak lesznek az akció során. Legelsőként Foxot ajánlom, aki olcsó, elég ügyes (az egyetlen, akinek pontossági mutatója 100-as), ráadásul még a csapattagok hangulatáról is folyamatosan tájékoztat, röviden spicliskedik, ami nem szép dolog, de hasznos. Az ilyen karakterek nagyon értékesek, lehetőleg mindig tartsunk egy ilyet a csapatunkban (árulkodós hajlamukról mindig van egy megjegyzés a jellemzésükben).

- A legjobban akkor állítottuk össze csapatunkat, ha van két orvosunk és két szerelőnk. Ez az otthonmaradt sérültek gyógyítása és a fegyverek javítása miatt fontos. Ha jól csináljuk, mindig marad valaki otthon javítani és gyógyítani, ugyanakkor a csatatéren sem maradnak magukra embereink. Itt jegyzem meg, hogy furcsa módon a páncélokat, golyóálló mellényeket is meg lehet javítani, elég ha a "szervizelő" bal kezébe vagy mellényzsebébe rakjuk. Ezt érdemes folyamatosan kihasználni, mert egy majdnem tökéletes védelemnél a tökéletes mégiscsak jobb.



- Az ingyen felajánlott csapattagokat mindenképp fogadjuk fel. Egyikükből kis gyakorlással hatékony, bár elég gyenge harcos kovácsolható, míg a másik tökéletesen alkalmas az otthoni szervízelésre, mert jó a technikai érzéke. Ráadásul mindketten ingyen állnak szolgálatunkra, ami később sem változik.

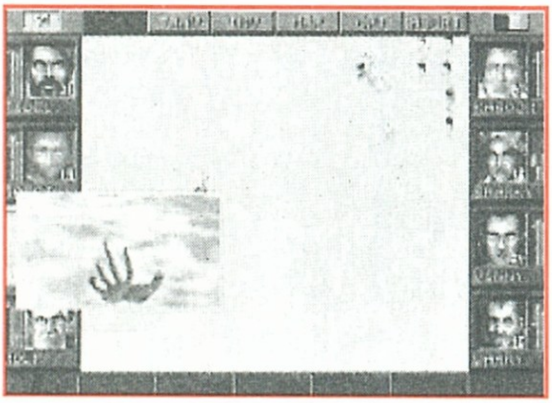
- Nagyon fontos, hogy az elfoglalt területek kiaknázható fáit meg tudjuk művelni. Ezért a bázisunk körüli területek elfoglalása után azonnal kezdjünk el nyomulni az ellenség finomítói felé, ami azért sürgős, mert annak elfoglalása közben azt az ellenséges zsoldosok felrobbantják, és helyreállításához nagyjából tíz kör szükséges. Mikor embereink már eléggé fejlettek, előfordulhat az, hogy olyan gyorsan el tudjuk foglalni a finomítót, hogy az ellenfélnek nem lesz ideje megrongálni azt, de az első esetben ez biztos, hogy nem fog sikerülni.

- Peremterületeinket mindig maximálisan védjük, mert az ellenfél értelemszerűen csak itt tud támadni. A belsőbb területekre alig vagy egyáltalán nem kellenek őrök, csak annyi, amennyit az újonnan elfoglalt területekre rendelünk még a nap folyamán (ez nagyon fontos). Érdemes nem túlságosan szétszórtan támadni, mert akkor mindenhol lesz olyan terület, ahol le tudnak minket rohanni. Sokkal jobb, ha egy-egy fontosabb terület elfoglalása után azt levédjük a környező övezetek elfoglalásával. Ha valahol nem tudunk minden megjelölt fáról szüretelni (maradnak feketével jelöltek is), akkor azokat a területeket is el kell foglalnunk, amelyekkel szárazföldi kapcsalata van. A szárazföldi kapcsolat azért is fontos, mert csak az olyan területek lesznek szüretelhetőek illetve oda hívhatunk őröket, amelyekre saját területeinkről száraz lábbal át lehet jutni.

- Megbízóink folyamatosan adnak kisebb részfeladatokat is, melyek teljesítéséért pénzjutalom vagy nagyobb megbecsülés jár. Ilyen először a "micro purifier" megtalálása, mely nélkül a finomítás nem tud elindulni. Ezt az egyik, a bázisunkkal szomszédos területen vehetjük el egy ellenséges zsoldostól. Később a folyó forrásvidékét kell megszereznünk a mérgezés elkerülése érdekében, vissza kell foglalnunk egy laboratóriumot, a bennszülöttek temetőjét majd az innen ellopott szent szoborfejet kell megtalálnunk. Az időköznek a fákat megtámadó vírus ellenszerét is nekünk kell megkeresnünk, amelyet jobbra, legfelül lelünk meg egy virág formájában.

- Fontos, hogy a pályákon csak azt láthatjuk, amit embereink is, ezért egy terület elfoglalása után nem árt végigjárni az egészet, így szerezve meg gyakran nagyon fontos dolgokat (például az ellenszeret rejtő virágot, amit szintén csak akkor találunk meg, ha keressük).

- Ha embereink nagyon "elfáradtak" az akció alatt, ne habozzunk tartani egy pihenőnapot, amikor mindenki erőt gyűjthet a későbbi megpróbáltatásokhoz. Ilyenkor vegyünk egy, maximum két embert, és jó nagy zsákokkal küldjük ki őket a már megszerzett területekre, hogy az esetleg az akció hevében ottfelejtett vagy eldobált, de fontos holmikat összeszedjék. Nem árt, ha egyiküknek adunk egy fémdetektort is, mert egy-két helyen aknára

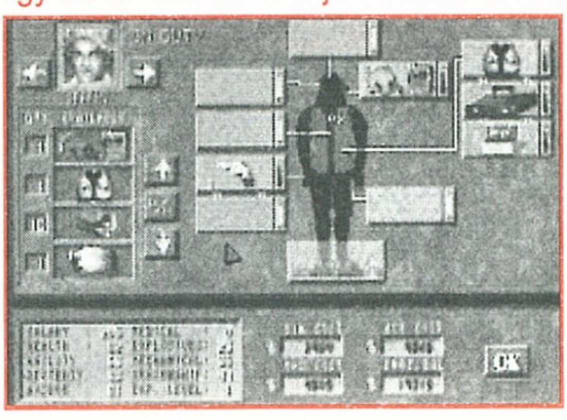


léphetnek. Ilyenkor töltsük vissza az aznapi kimentett állást, vagy kezdjük elölről a napot, és alkalmazzuk sűrűn a detektort. Az ilyen pihenőnapokon nagyon fontos, hogy ha az ellenfél elfoglal egy területet tőlünk, inkább kezdjük elölről a napot, mert különben nagyon nagyot esik a megbecsülésünk. Még eme kockázat mellett is ajánlott ilyen napokat gyakorta tartani.

- Fontos, hogy (ha lehet választani) azt a doktort bízzuk meg az ápolással, amelyiknél a kiírt arányszám nagyobb, mert ha valaki bénázik, akkor a sebesültek alig gyógyulnak, a kötszer viszont elfogy, pedig a játék vége felé már nagyon nagy kincs lesz. Nem árt már a játék elején takarékoskodni vele, tehát ha például tudjuk, hogy ma már nem kezdünk újabb terület elfoglalásába, és másnap úgyis pihenőnapot tartunk, akkor a könnyű sérülteket nem kell ellátni, mert egy napi pihenés úgyis elég lesz neki (pihenéssel maximum 7-8 pontnyi egészséget lehet egy nap alatt visszanyerni) . Ugyancsak ne szégyelljünk orvosokat csak a náluk levő kötszer miatt felvenni, persze csak mértékkel. Ilyenkor egy másikat akár ki is rúghatunk.

- Néha a felvenni szándékozott zsoldosok nem jönnek csapatunkba, mert nem hajlandóak valamelyik másik taggal együtt dolgozni, vagy csak dupla bérért, vagy épp pont ellenkezőleg, barátja volt valakinek akit kirúgtunk. Ezekre a kapcsolatokra sehol nincs utalás, tehát nem a mi hibánk, ha nem tudunk róluk. Az igazi nagymenők úgyis hideg fejjel, a teljesítményünk alapján döntenek arról, hogy csatlakoznak-e hozzánk, tehát ha valaki személyes okok miatt nem vállalkozik, az nem is kell.

- Harc közben vigyázzunk, hogy ne egy csoportban mozogjunk, mert egy kézigránát így mindent elronthat. A gránátok egyik rosssz tulajdonsága ugyanis az, hogy a sebesítés mellett minden "érintett" levegőjét, szufláját (kék oszlopdiagramm) teljesen lecsökkenti, tehát emberünk magatehetetlenül fekszik legalább egy körön keresztül, illetve ha fektében tüzelnek rá, akkor tovább is, amíg esetleg meg nem hal. Ezért ajánlatos egy mesterlövésznek egy kicsit odébbhúzódva fedezni a többieket. Ugyancsak ajánlott az épületekbe való benyomulás (ajtófelfeszítés) előtt pihenni pár kört, leguggolni, fegyvereket előhúzni, hogy ha az ajtó mögött valóban ellenfelekbe bukkanunk, legyen meg a lehető legtöbb akciópontunk, és ne kelljen azokat feleslegesen a támadópozíció felvételére pazarolni. Ugyancsak érdemes a RVS POINTS opciót használni a felderítetlen terepen való mozgás közben, mert így ha az ellenfél a saját körében hirtelen az orrunk előtt terem, akkor mi a megma-





radt akciópontjaink felhasználásával közbeléphetünk, ami bizony nagyon hasznos lehet (illetve bosszantó, ha elénk toppan egy állig felfegyverzett osztag, mi meg egy árva akciópontot hagytunk csak tartalékba, ezért tehetetlenül nézzük, ahogy halomra lőnek minket, mielőtt saját körünket elkezdhetnénk). Még egy fontos dolog a házakkal kapcsolatban: az ablakok. Ezeken ugyanis ki illetve be lehet látni és lőni, úgyhogy óvatosan közelítsük meg őket, mert az előbb említett ponttartalékolás miatt az ellenfél is meg tudja szakítani a mi körünket, és szitává lövi az ablak előtt óvatlanul elhaladó emberünket. Az ablakokon benézve csak egy kis terület válik láthatóvá, de érdemes "körülnézni" a kurzorral, mert néha megjelenik a STRONG, HEALTHY, POOR felirat, tehát emberünk látja az ellenfelet, csak mi nem.

- Ha egy ellenséges területen lelőttünk jópár ellenfelet viszonylag kis sérüléssel, érdemes visszamenni saját területünkre és QUICK SAVE-vel kimenteni az állást. Akkor is mentsünk, ha elfoglalunk egy területet, röviden: amikor csak lehet. Ha egyébként egy ilyen mentés után abortálunk és kilépünk a játékból, a következő betöltésnél a gép megkérdezi, hogy a mentett állástól akarjuk-e kezdeni (ha nem, az állás elvész!). Mindez csak akkor érvényes, ha a QUICK SAVE után nem vártuk meg a nap végét.

- Az egyik legnyagyobb szivatás az, hogy ha egy területünkre behatol az ellenfél és naplementéig nem sikerül őket kiirtani, akkor az a szektor elvész, másnap újra el kell foglalni. Mindez csak akkor érvényes, ha mi is abban a szektorban tartózkodunk az incidens ideje alatt, mert egyébként semmilyen csata (az ellenfél és a mi bennszülött őreink között) nem marad függőben.

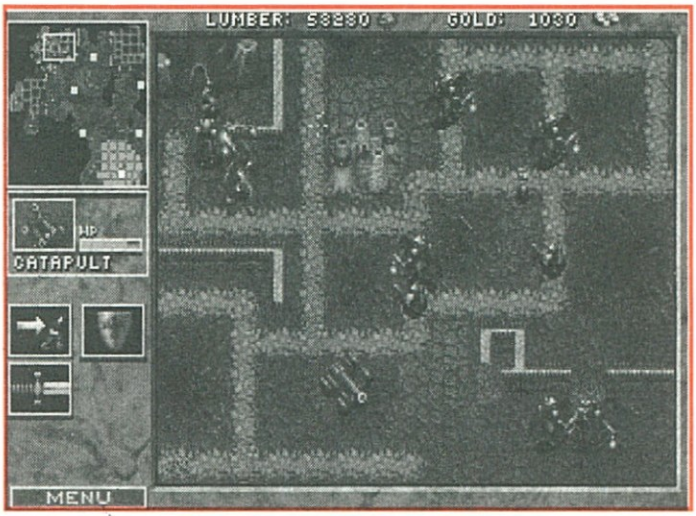
- Általában érdemes a MAX AIM ikont bekapcsolni, mert így embereink sokkal hatékonyabbak. Ez csak akkor felesleges, ha közvetlenül az ellenfél mellett állunk (vagy épp ő olyan bolond, hogy egy centire mellénk jön csak hogy észrevegye, hogy elfogytak az akciópontjai), mert közvetlen közelről még a legbénább emberünk is kapásból fejbelövi áldozatát, nem kell sokat céloznia. Vigyázzunk azonban a fegyverekkel, mert saját embereinket is le tudjuk lőni, sőt ilyenkor a sértett általában válaszol is egy ólomdarabbal.

- A RVS POINTS pontnál azt az eszközt tegyük a figura jobb kezébe, amihez a pontokat tartalékolni akarjuk, mert az álkulcs használatához elegendő pontok nem biztos, hogy elegendőek a fegyverhasználathoz.





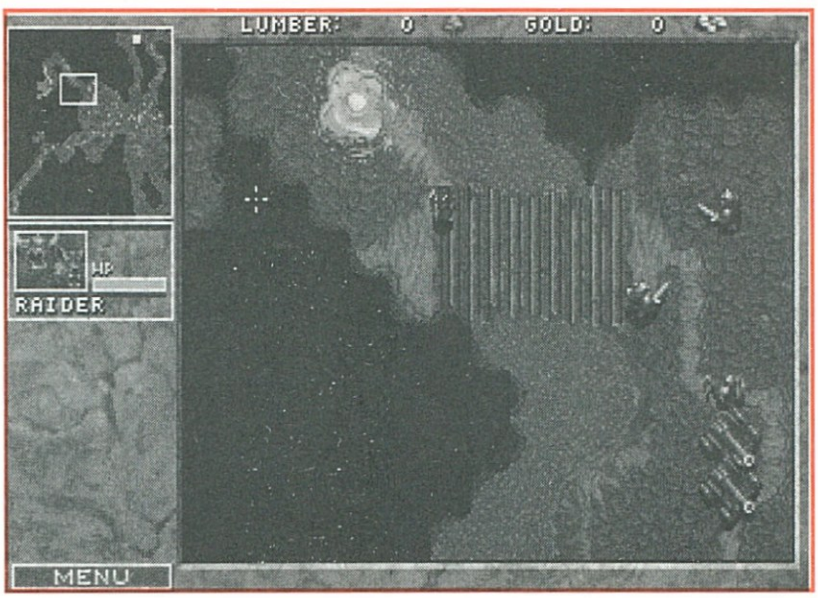
- Minden pályán van a kezdőbázisunk közvetlen közelében egy aranybánya, értelemszerűen érdemes azonnal megkeresni és megkezdeni a kitermelést.

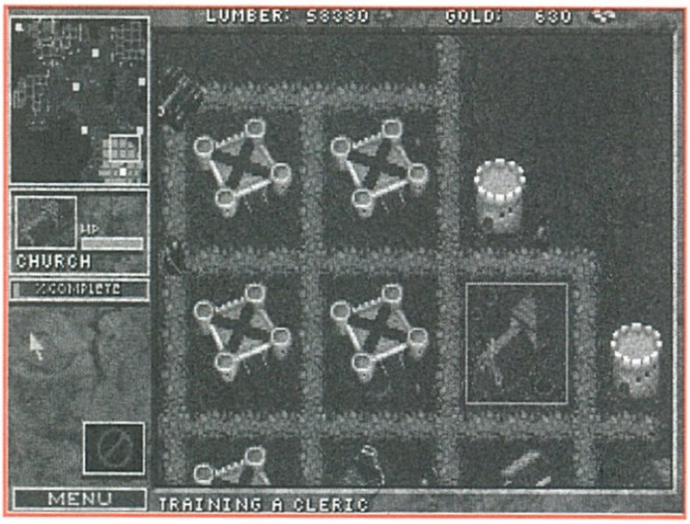


- Harc közben a leghatékonyabban az íjászok használhatók, a lovagok csak arra jók, hogy távol tartsák tőlük a támadókat. A lovagok másik felhasználási területe az ellenséges katapultok elpusztítása, mert azok nem képesek az őket közvetlen közelről támadó embereinket elpusztítani.

- Ellenfeleink sajnos nagyon hatékonyan használják katapultjaikat, ezért egyrészt soha ne állítsuk saját embereinket közel egymáshoz, másrészt azonnal kezdjük meg a gépek elleni támadást. Mozgó katonáinkat a lövedékek szerencsére nem nagyon tudják eltalálni, papjaink és varázslóink azonban olyan lassúak, hogy könnyen áldozatul eshetnek egy-egy tüzes lövedéknek. Ebből következik az is, hogy ezekkel az embereinkkel ne próbáljuk meg elpusztítani őket, mert valószínűleg el sem érnék őket és máris meghalnak. Ha nincs más, varázslóink skorpióit uszítsuk a tákolmányokra, mert a lassú mozgású és közelről teljesen védtelen gépek ellen még ezek a gyenge lények is jól használhatóak.

- A skorpiók a katapultok elleni harcon kívül főleg felderítésre alkalmasak. Varázslóink ugyanis a támadás egyéb formáiban ugyanis elég ügyetlenek és védtelenek, a skorpióidézés az egyetlen igazán használható varázslatuk. A többihez ugyanis közelebb kell menniük az ellenfélhez, ami kis életerejük miatt nem igazán ajánlott. A skor-





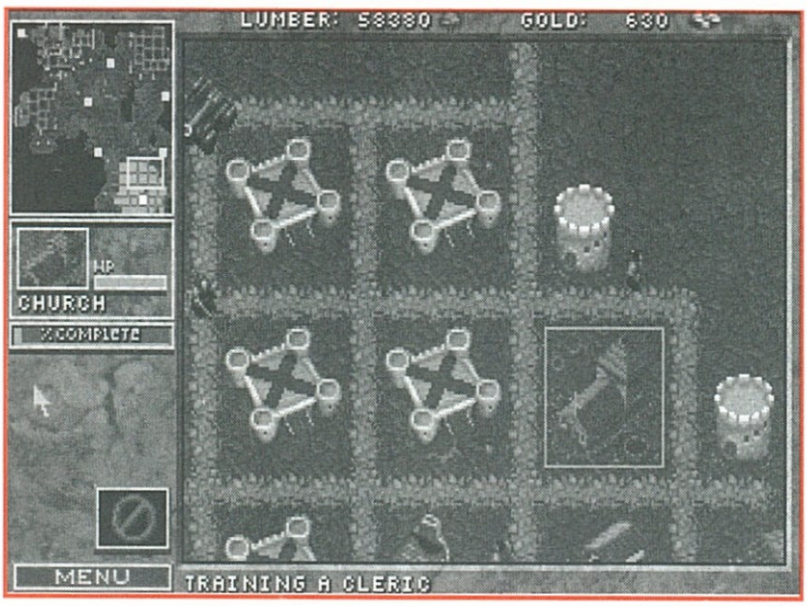
piók ezen kívül az ellenséges parasztok ritkításában jeleskednek, aminek haszna az, hogy az ellenfélnek így ezek kiképzésére kell fordítania anyagi erőforrásait, ezért fegyverkezése lelassul.

- A skorpiók utolsó javasolt felhasználása az ellenséges egységek elcsalogatása. Ha ugyanis bármilyen emberünk az ellenfél közelébe merészkedik, néhányan azonnal üldözni kezdik, és ha esetleg legyőzik, akkor folytatják útjukat bázisunk felé. Ezt érdemes folyamatosan kihasználni, mert így egy többszörös túlerőt is le lehet lassacskán faragni, gyakorlatilag veszteségek nélkül.

- Unalmas perceinkben érdemes egy katonánkra többször egymás után rákattintani, mert mulatságos, ahogy hívásunkra egyre ingerültebben válaszol ("Igen, uram?" - "Mit akarsz, uram?" - "Mi van?" - "Mit akarsz?!" - "Mit piszkálsz folyton?!").

- Papjainkat a gyógyításon és esetleg a távolbalátáson kívül másra ne használjuk (röviden ne támadjunk velük), mivel a többi varázslatuk elég gyenge, másrészt viszont nagyon sebezhetőek. Bőven elég lesz nekik a sebesülteinket gyógyítani.

- Azokon a pályákon, ahol labirintusokat kell végigjárnunk, sokkal hatékonyabban teljesíthetünk, ha egységesen egy tömbben mozgunk. Itt is érdemes embereinket felállítani, majd egy felderítőt előreküldve előcsalogatni az ellenfeleket. Ezzel a módszerrel gyakorlatilag veszteség nélkül, és mégis gyorsan teljesíthetjük a küldetéseket.



- Ha szervízelésnél észrevesszük, hogy valamelyik hajtóművünk sérült, NE javíttassuk ki (kivéve a MAIN THRUSTER-t), mert különben az űrbázisból való felszállás alatt beragadunk a zsilipajtóba. Ezek a sérülések nem akadályozzák hajónk mozgását, hagyjuk őket békén.

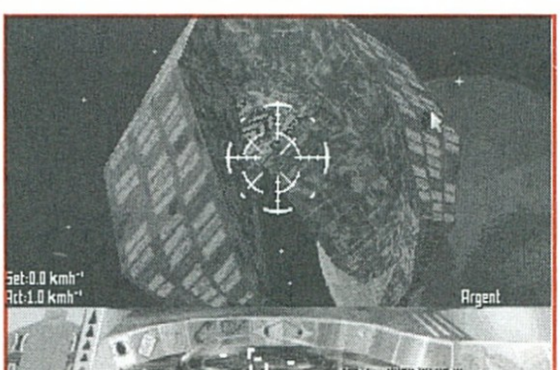
- Katonai küldetések elvállalása előtt mindenképp mentsünk állást, mert legtöbbször itt is beragadunk. Ilyenkor nincs más teendő, mint a kimentett állás visszatöltése (egy másik hajó vételével ki tudunk már jönni a zsilipeken, de ilyenkor a küldetés teljesítéséhez szükséges felszerelés elvész, tehát azt nem tudjuk teljesíteni).

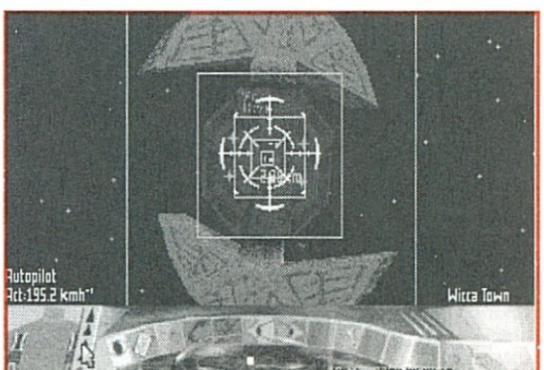
- Ha valakinek az eltávolítására vállalkoztunk, és lelőjük az áldozatot, a program egy furcsa üzenettel leáll. Ilyenkor az ESC gombbal beléphetünk a főmenübe, és egy állásmentés után folytathatjuk a játékot.

- Ha valamit közvetlenül az orrunk előtt lövünk le, vagy valamely, az űrben keringő tárgyat követünk autópilótával, és használjuk az időgyorsítót, a játék hajlamos a kimerevedésre.

- Végül a hibák közül egy pozitív hatású: ha már kellően magas a minősítésünk, a küldetések elvállalása előtt kérhetjük a fizetség emelését. Ez eddig nem hiba, de az, hogy AKÁRHÁNYSZOR növelhetjük, már nem semmi. Így akár egy párszáz credites díjazású csomagszállításért is elkérhetünk egy többmilliós összeget. Ne legyünk azonban túl mohók, mert könnyen negatívba fordulhat a bevétel. Ennek elkerülése végett nem árt az összeg felét előre elkérni.

- A leggyorsabb meggazdagodást a fejvadászat és a kereskedelem ötvözése jelenti. Ehhez kell néhány berendezés a hajónkra, úgymint egy jó lézer (lehetőleg BEAM LASER), Radar Mapper (hogy a vérdíjat meg is kapjuk), Fuel és Cargo Scoop, néhány pajzsgenerátor, Energy Booster, rakéták, meg egy jó hajó. A célnak szerintem az Asp Explorer felel meg legjobban, mert ez a kis hajók közül a legnagyobb, gyors, nem kell a hiperűrugrásokhoz sok üzema-





nyag, és felszerelhető rá katonai hajtómű, ami elengedhetetlen a katonai küldetések elvállalásához.

- A nagyobb hajókban illetve az Imperial típusú hajók esetében a hajtómű egybe van építve a hajótesttel, nem lehet eltávolítani őket (ezek általában 5-ös szintűnél nagyobb motorok), így ezekkel a hajókkal sajnos nem tudunk katonai küldetéseket elvállalni. Én megmondtam, az Asp a legjobb!

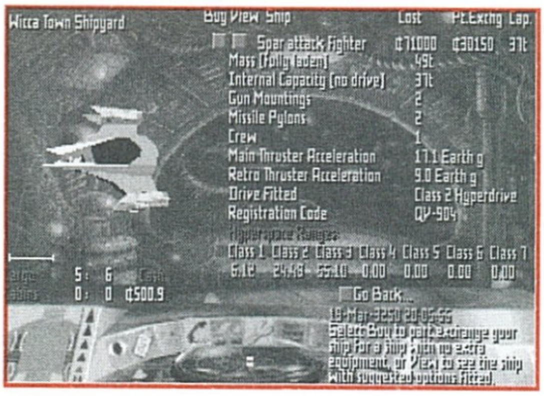
- Dokkolásnál az autópilóta csak akkor száll el, ha az időgyorsítót 2-3 fokozatnál magasabbra kapcsoljuk leszállás közben, vagy ha harc közben sérült meg. Egyébként nyugodtan hagyatkozzunk rá.

- Bérgyilkosi küldetéseknél a legjobb módszer az, ha a bázis előtt várjuk a célpont megjelenését, leállítjuk az időt, a fegyverrendszerrel és az autópilótával becélozzuk a hajót, rálövünk egy rakétát, az autópilótát bekapcsolva üldözőbe vesszük, és rádión kifizetjük a fegyverhasználatért kiszabott bírságot. Ezzel a módszerrel szinte biztos a siker, mivel az áldozat valószínűleg nem fog hiperugrást végrehajtani. Ilyenkor csak akkor veszíthetjük szem elől, ha hajója sokkal gyorsabb a mienknél, és egyszerűen lemegy a scannerünkről. Egyébként lassacskán utolérjük, és mehet a lézer (rakéta használatát nem ajánlom, mert ilyenkor hajlamosak hirtelen iszonyú messzire szökni, és üldözhetjük őket elölről).

- Általános szabály, hogy amiből minden jobb, ha katonai. Ez vonatkozik a hajtóművekre, rakátékra, ECM-re, és minden másra. Egy dolog, amit nem érdemes megvenni: a Combat Scanner. Használata a gépkönyvben sincs leírva, ezért nehéz rájönni, hogy most a felső kis kereszttel kell célozni, vagy az alsóval, és hogy ha az alsóval, akkor minek van ott a felső... és így tovább.

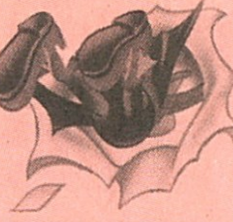
- Ha egy hajót eladunk, érdemes előtte a hajtómű kivételével minden egyéb felszerelést eltávolítani, mert ezek értéke nincs benne a hajó eladási árában, tehát elvesznének, ha gépünket lecseréljük. Ha azonban előbb eladjuk őket, akár 20-30 000 creditet is megtakaríthatunk.







LEG... LEG... LEG...



Nálunk nem csak játszva vásárolhatsz,
hanem mindezt
a **LEG**nagyobb választékból,
a **LEG**alacsonyabb árakon,
a **LEG**kultúráltabb kiszolgálás mellett teheted.

MI SZOFTVERBEN UTAZUNK – A XXI. SZÁZADBA!



576 KByte SHOP



SZOFTVEREK A LEGNÉPSZERŰBB GÉPTÍPUSOKRA:

SEGA: MEGADRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR
NINTENDO: GAMEBOY, SNES
COMMODORE: C64, AMIGA, CD32
PC: MINDEN KONFIGURÁCIÓRA (CD-ROM-RA IS) ÓRIÁSI VÁLASZTÉK









1137 BUDAPEST,
POZSONYI ÚT 14.
TEL.: (1) 112-6415

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96) 322-151

7621 PÉCS,
KIRÁLY U. 24.
TEL.: (72) 313-863





576 KByte

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Ha postán szeretnéd megrendelni kedvenc játékodat,
írj az alábbi címre (válaszborítékért aktuális listát is küldünk):

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

MEGRENDELÉSED 3 NAPON BELÜL POSTÁZZUK!



